

ISSN 2451-7836 | Año 2, #4, junio de 2017 | **Dossier temático** | Pág. 14

Narrativas seriales: participación y controles colectivos

Roberto Marafioti

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO / UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

rmaraf@hotmail.com

Resumen

Las series de televisión se han convertido en el mecanismo más habitual de consumo en sectores cada vez más amplios de usuarios de la televisión. Eso permite que se puedan poner en funcionamiento mecanismos que se propusieron en otras décadas para conformar lo que se llamó la narratología.

Pero además las series permiten mostrar personajes que desencadenan identificaciones incómodas. No proponen modelos ni antimodelos pero resultan atractivos para las audiencias que han adaptado sus hábitos a una cultura que cada vez encuentra desarrollos ficcionales más complejos y sofisticados.

Las series reafirman la vocación hegemónica de la cultura norteamericana. Incluso a pesar de que se cuestione a sí misma. Es el mismo sistema que se permite al mismo tiempo desplegar mecanismos de control hipersofisticados para conocer el movimiento de los públicos. Nada quedará librado al azar.

Introducción

El artículo comprende tres partes. La primera referida a las series y su vínculo con la narrativa en general y con las industrias culturales. Los aportes de la semiología narrativa son solo mencionados para indicar la riqueza que aún mantienen algunos de los planteos del postestructuralismo. La segunda parte se propone indagar acerca de la cultura de la convergencia relacionada con las series y se revisan los planteos de Henry Jenkins y Pierre Lévy. Finalmente se propone vincular las dos propuestas anteriores pero desde una posición diferente ya que la tecnología mediática es vista por Éric Sadin como una herramienta más de un tecnoliberalismo destinado a controlar las vidas de los humanos desde los dispositivos tecnológicos y en particular desde el *Smartphone*.

Narrativas en serie

Los estudios acerca de los medios de comunicación han alcanzado un grado de complejidad enorme, desde los aspectos legales que deberían regular el funcionamiento de los

grandes medios hasta las grandes novedades tecnológicas que abarcan la producción, circulación y consumo de los productos mediáticos. Las carreras de comunicación de la Argentina están al tanto de estos debates y se puede acceder producciones e investigaciones muy diversas acerca de diferentes temáticas.

La realidad nacional con las arbitrarias suspensiones de la ley de Servicios de Comunicación Audiovisual (Ley N° 26522) y de la ley de Argentina Digital (Ley N° 27078) debe llevar a pensar que, además de las reflexiones sobre los servicios públicos y los mecanismos de regulación antimonopólica, también se deben incorporar discusiones acerca de los nuevos formatos que se proponen en las redes sociales y en la televisión.

El cable es una opción para la circulación de contenidos pero es bastante claro que cada vez más no es ni será el único y que los formatos que surgieron en los últimos años han llevado a la aparición de nuevos actores con un dinamismo y un empuje económico desconocidos hasta ahora¹.

Nos hemos ido acostumbrando a incorporar en nuestras vidas cotidianas los relatos surgidos de las series televisivas. Los dispositivos que nos permiten acceder a las narrativas sucesivas² han alcanzado un grado de popularidad tan intensa que los mecanismos tradicionales de acceso a los relatos se han visto alterados de manera sustantiva. Es más fácil hoy que un joven esté familiarizado con Tony Soprano, Walter White de *Breaking Bad*, Frank Underwood de *House of Cards* o con Ragnar Lothbrok de *Vikingos* y no con *Martín Fierro*, Emma Bovary de la novela homónima o Jean Valjean de *Los Miserables*.

¿Qué tiene esto de novedoso para quienes nos ocupamos de la construcción social de la significación y de las manifestaciones más diversas de las transformaciones culturales?

En principio, se debe dar cuenta de las alteraciones de los dispositivos tecnológicos que hicieron que la literatura, el cine y la televisión se hayan visto convulsionados a lo largo del siglo XX. Los primeros decenios del nuevo siglo XXI han acelerado esta situación sumando dispositivos y herramientas nuevas que parecen haberse incrustado en la vida de la amplia mayoría de los ciudadanos de todo el mundo. El teléfono celular fue el puntapié inicial de un proceso que se vio fortalecido con el *smartphone* y las aplicaciones disponibles que se multiplican sin cesar.

¹Está en debate la incorporación de las telefónicas al mercado del servicio de televisión a través de satélites con lo cual sería una herramienta de competencia frente al monopolio de Clarín.

²Se habla, por una parte, de *narrativas antológicas* que son las que comprenden un capítulo unitario y, por otra parte, de *sucesivas* que son aquellas que se estructuran en capítulos que tienen una continuidad argumental.

Los estudios que propusieron el análisis del cine tienen una historia prolongada como asimismo las teorías que, con perspectivas diversas, apuntaron a resolver los fenómenos de significación cinematográfica a partir de los recursos específicos del cine. Desde el formalismo ruso hasta las teorías de autor y las propuestas de Christian Metz acerca de si el cine es una lengua o un lenguaje, han existido trabajos de una riqueza enorme que nos permiten hoy tener una perspectiva más amplia y provechosa a la hora de estudiar un producto cultural audiovisual.

Desde la narratología de Gérard Genette hasta Robert Stam se ha avanzado mucho brindando claridad a lo que en términos muy generales podríamos llamar semiótica narrativa del cine. El caso es que hoy las series emplean mecanismos que ya habían sido observados en el cine pero, al mismo tiempo, han avanzado en el empleo de narraciones múltiples.

Se puede recorrer en las series estas líneas aunque es preciso advertir su propia especificidad como así también el alto nivel estético que han alcanzado, fruto de su contacto con el cine y la amplitud de recursos tecnológicos empleados.

La cantidad de series producidas en la actualidad se ha multiplicado geométricamente. Ello hace que sea imposible una descripción acabada de todo el universo disponible. Es muy claro que se propone una segmentación del mercado muy intensa lo que lleva a que se pueda reconocer al consumidor de series como participante de diferentes públicos (masculino, femenino, familiar, de género, policial, documental, dramático, lo romántico, etc.). Cada uno de nosotros está encasillado en una categoría en la que además se pueden desplegar más subcategorías.

Otro aspecto que se ha puesto en interrogación es la idea clásica de autor y director. Las series son reconocidas por la temática y sólo los especialistas reconocen a los autores y los directores. Ocurre que grandes directores se dediquen a la dirección de algunos capítulos como en *House of cards*, con caso de Jodie Foster o Joel Schumacher o de toda una serie, como David Lynch con *Twin Peaks*. Pero lo más frecuente es que se haya eclipsado esta función.

Algunos guionistas, por su parte, son reconocidos por los especialistas pero no tienen un nivel de conocimiento como se pudo dar en su momento con los directores de cine. Michael Hirst es un afamado guionista británico que escribió series como *Casanova*, *Elizabeth*, los *Tudor* y *Vikingos* y fue contratado por *History Channel* para esta última serie pero nunca esta actividad alcanza el grado de celebridad de un escritor literario.

Nos proponemos aquí sumariamente hacer referencia a rasgos centrales de las series televisivas y luego tomar como eje la influencia que los dispositivos mediáticos tienen como recursos de control social.

Estructuras narrativas en serie

La narrativa de las series parece haber tomado distancia de sus orígenes. De la misma manera que la pintura lo hizo respecto de la fotografía o la música ejecutada en una sala de concierto dio lugar al surgimiento de la industria discográfica y de allí alcanzó diversos formatos hasta llegar a *Spotify*, las series tuvieron vínculo directo e inmediato con el cine y la televisión y, en algunos casos con las historietas. Sin embargo, se fueron alejando de sus orígenes. Las causas pueden ser múltiples pero las redes sociales parecen ser las responsables más fuertes de esta diferencia respecto de otros géneros. En más de una ocasión fueron los usuarios los que impusieron a los guionistas una cierta dirección o resolución de los conflictos. Desde la legendaria *Star Trek* hasta hoy este mecanismo no ha hecho más que incrementarse.

Lo mismo ocurre con los puntos de visualización que se alternan entre los medios convencionales y los dispositivos que permiten acceder a las series sin pasar por el cable o por la suscripción a algún servicio pago. Los recursos alternativos parecen ser una tendencia que abarcará a las producciones que circulan por los aparatos que abarcan la telefonía.

Sin embargo, es preciso reconocer que cada nuevo dispositivo tecnológico va tomando y resignificando aspectos que tienen que ver con sus orígenes. No hay una ruptura definitiva ni un desplazamiento absoluto de los mecanismos de construcción de las historias que circulan en las series o en las *webseries*. En todos los casos, existen fenómenos que los podemos relacionar con producciones del pasado³. Pero también se debe advertir que son nuestras vidas las que se han visto modificadas por los recursos tecnológicos y sería muy difícil imaginarse la existencia sin estos dispositivos. La tecnología parece vanagloriarse de disponer de mecanismos para sobreponerse a la ideología. Hasta algún punto esto parece ser una afirmación incuestionable pero también es preciso reconocer que los mecanismos de control tienen finalidades que no pueden despojarse de las ideologías. Más adelante desarrollaremos con un poco más de detalle esta postura a partir de Éric Sadin.

³Leonardo Murolo hace, en este sentido, un trabajo muy interesante (citado en la Bibliografía), acerca de las *selfies*, como organizadoras de la vida de los usuarios de los *smartphones*, y las relaciona con la construcción de un sentido social por parte de los jóvenes.

Dentro de lo que son las series podríamos registrar dos mecanismos dignos de considerar. Por una parte la estructura narrativa misma que supone un alto grado de disposición para el reconocimiento de los hábitos de lectura, tomando en cuenta que todas las herramientas que ha empleado la literatura son retomadas por los dispositivos visuales. Ello hace que toda la terminología que, en teoría, nos permitió analizar los relatos literarios y cinematográficos, hoy esté en condiciones de aplicarse con bastante provecho a las series.

Por otro lado, cada serie supone un grado de comprensión bastante alto de los mecanismos de construcción de un relato. Por empezar se está en condiciones de reconocer en la práctica, sin necesidad de rasgos teóricos que hay una diferencia entre el *relato* y la *historia*. El primero, también llamado *discurso narrativo*, es el enunciado narrativo (oral o escrito) que cuenta un acontecimiento o un conjunto de acontecimientos. La *historia*, por su parte, también conocida como *diégesis*, es la sucesión de acontecimientos que el relato narra. Hay un tercer concepto que es la *narración* o enunciación que comprende el acto de narrar en sí mismo. La teoría de Genette sigue siendo útil para el trabajo analítico de lo que tiene que ver con la narración. Es que a diferencia de Walter Benjamin que veía un futuro oscuro para la narración, Juan José Saer opinaba que se trataba de un recurso imposible de erradicar de las facultades humanas.

El empleo de los desfases entre el tiempo de la *historia* y del *relato* se orienta hacia el pasado dando lugar a las *analepsis* o *flashbacks* o hacia el futuro, dando lugar a las *prolepsis*. Es interesante advertir que estos recursos teóricos son empleados por los usuarios sin necesidad de un discernimiento previo. Se reitera la situación de Monsieur Joudain de *El Burgués Gentilhombre* de Moliere que hablaba en prosa sin saberlo.

Todos estamos en condiciones de reponer *vacíos* del relato que nos permiten no tener que detenernos en detalles que no son relevantes para que la historia avance y se despliegue. La noción de *relevo* de Barthes es la que nos permite comprender los saltos sucesivos en las narraciones literarias, cinematográficas y seriales.

Las máscaras de los personajes

Francois Jost (2015: 141) propone complejizar la noción de personaje como una visión monolítica y homogénea. Retoma para ello la perspectiva clásica de las máscaras de los personajes, así establece que cada personaje es un ser plural que tiene distintas máscaras.

La primera es la que refiere a la identidad profesional del personaje que se dedica a una profesión determinada. Así, *Dexter* es un especialista en análisis sanguíneos en un

departamento policial en Miami, Walter White es un profesor de química que descubre en un momento que padece un cáncer terminal. La actividad profesional no define el carácter que se despliega en la serie sino que se suma a otra actividad más importante y que sí es la que importa en el relato. Lo mismo puede ejemplificarse en *The Americans*, ambos protagonistas son propietarios de una agencia de turismo pero lo que los singulariza es que son espías soviéticos en Estados Unidos.

La segunda máscara es la que compete a la familia. Cada uno además de su profesión y de la actividad que identifica a la serie tiene una familia en donde pone en juego sus sentimientos y conflictos como cualquier mortal. Cada uno tiene una historia que lo direcciona en un sentido como para que tenga que tomar la determinación de elegir el tipo de vida que elige. En los casos que estamos proponiendo las tres series se organizan sobre la base del engaño o la mentira a la que se ven obligados a recurrir para cumplir con sus objetivos.

La tercera máscara tiene que ver con la personalidad del héroe, que resulta de entremezclar el carácter, el sistema de valores y el *ethos* (su presentación ante el público) que diseña su destino en la sociedad.

El juego entre estos elementos permite conformar situaciones en las cuales los espectadores tomamos una posición firme de condena, de aceptación o de comprensión de las circunstancias que llevaron a cada personaje a tener que comportarse de una determinada forma que resulta condenable. Siempre hay atenuantes para aquellos que se ven destinados a tener que elegir un camino que no es el mejor pero que es el que podemos comprender.

Quizás el recurso más empleado sea la aparición de personajes que deberían provocar una reacción adversa por parte del público y aparece el desafío de alcanzar una relativa empatía más allá de la falla moral o ética del personaje. Desde el mismo Walter White, Frank Underwood, Tony Soprano, Dexter o Nicholas Brody de *Homeland*, todos tienen múltiples aspectos para ser aborrecidos, sin embargo se desencadena un proceso deliberado de empatía que hace que los espectadores se afirmen en una postura ambigua.

Los personajes en más de una ocasión son íconos generacionales que circulan entre el cine y las series. Las visiones de la realidad que transmiten oscilan entre aquellos que, como señala Raymond Williams en *Solos en la ciudad* “aprendieron a contemplar con perspectiva histórica las crisis de su propio pasado”

Dentro del conjunto de las producciones que se transmiten en y para la televisión dejamos de lado otras producciones como las telenovelas o incluso aquellas que se pueden

ubicar como comedias televisivas. El cuadro que publicamos más abajo es clarificador respecto del universo en el que nos movemos (Carrasco Campos, 2010).

El universo de las series podría interpretarse como un paradigma de la sociedad norteamericana conformada a partir de un trípode valores que se sostienen sobre ideas muy generales: la familia, la religión y la nación. Dicho esto en términos amplios dado que lo que hay es una permanente impugnación a esos valores. Desde las mentiras seriales de los personajes que se construyen a partir del engaño colectivo como a partir de fortalecer la idea de una nación que se ufana del empleo de la violencia para sostener determinados valores domésticos, siempre sospechando la posibilidad del engaño colectivo. La mentira, la violencia y la xenofobia aparecen como los valores contrapuestos a ese universo que busca una historia y un futuro que conecte con el destino manifiesto de los fundadores de la nación americana.

La literatura ha propuesto situaciones extremas y personajes que se debaten en los bordes de las reglas morales pero aquí nos encontramos con aspectos aborrecibles de la sociedad que simultáneamente no nos producen el mismo espanto o disgusto que en las propuestas literarias. Además los personajes alcanzan un nivel de popularidad mucho más intensa que en otros momentos ya que los dispositivos tecnológicos posibilitan que el universo de los *fans* se mueva con agilidad en las redes sociales permitiendo una interacción con los guionistas que no era habitual en otros momentos históricos.

La cultura de las series en la convergencia mediática

La competencia entre Europa y Estados Unidos desde el punto de vista de la producción artística y cultural audiovisuales ha sido saldada desde hace tiempo a favor de los segundos y, más allá de los posibles cuestionamientos acerca de los productos, la realidad evidencia que se trata de una orientación que permanece en una posición de vanguardia.

Las series han construido el sitio de predominio de la hegemonía cultural norteamericana. Las series danesas, inglesas, españolas, suecas, brasileras, colombianas o incluso argentinas tienen un sitio marginal respecto de la contundencia de las norteamericanas⁴. La supremacía cultural se sostiene a pesar del deterioro del liderazgo político internacional. Esa vanguardia cultural le permite el reciclado de productos que no provienen de su propio universo como es el caso de los mangas, los dibujos animados japoneses y, en general, las historias provenientes del Lejano Oriente.

⁴Para un análisis reciente de la situación de la producción televisiva nacional consultar el artículo de Emanuel Respighi: www.pagina12.com.ar/51405-como-adaptarse-al-presente-y-no-morir-en-el-intento

Esta posición de avanzada en el empleo de los recursos tecnológicos culturales no es nueva. Hollywood está atado al crecimiento de la industria cultural como un sector productivo con una presencia económica contundente.

La tecnología permite que se entrelacen las series con otro tipo de manifestaciones culturales como los *fans*, los blogueros y los videojuegos. Henry Jenkins trabaja con meticulosidad acerca de estos fenómenos (Jenkins, 2009: 164).

Se fundamenta en un teórico de origen tunecino muy conocido en las décadas de los '80 y '90, Pierre Lévy que habló de la importancia de la *inteligencia colectiva* como un nuevo espacio de conocimiento denominado *cosmopedia* que aparece en el momento en que los ciudadanos advierten sus potencialidades en el empleo de los nuevos entornos mediáticos. Cuestionando el determinismo tecnológico o económico imagina a la sociedad contemporánea atrapada en una transición de consecuencias desconocidas pero con enormes posibilidades de transformación en el conocimiento y el poder. Incluso sostiene que la caída de la Unión Soviética se produjo fundamentalmente por la falta de adecuación tecnológica.

Se trata de una especie de utopismo crítico que plantea una perspectiva de futuro que ofrece un criterio ético para los desarrollos actuales. Lévy indaga acerca de la desterritorialización del conocimiento provocada por las redes haciendo posible una participación más amplia en la toma de decisiones, nuevas formas de ciudadanía y de comunidad e intercambio recíproco de información.

Lévy retoma una distinción clásica entre grupos sociales orgánicos (familias, clanes, tribus), grupos sociales organizados (naciones, instituciones, religiones y corporaciones) y grupos autoorganizados (tales como las comunidades virtuales de la red). Propone reconocer un nuevo espacio de conocimiento con la desaparición de las limitaciones geográficas en la comunicación, con el declive de las lealtades individuales a los grupos organizados y con la disminución del poder de los estados nación para imponer las lealtades.

Estas nuevas comunidades se organizan con afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas definidas por empresas intelectuales e inversiones emocionales comunes.

Los miembros cambian de una comunidad a otra ya que varían sus intereses y necesidades y se puede pertenecer a más de una comunidad al mismo tiempo. No obstante se mantienen unidos mediante la producción mutua y el intercambio recíproco de conocimiento.

Lévy diferencia cuatro fuentes potenciales de poder: movilidad nómada, control del territorio, propiedad de las mercancías y dominio del conocimiento. Sugiere un complejo conjunto de interacciones y negociaciones entre sí. Las culturas del conocimiento emergentes

nunca escapan del todo a la influencia de la cultura de la mercancía como tampoco la cultura de la mercancía puede funcionar totalmente al margen de las limitaciones de la territorialidad. No obstante predica que las culturas del conocimiento alterarán progresivamente los modos de operar de la cultura de la mercancía.

Para Jenkins en ningún lugar es tan clara esa transición como en las industrias culturales donde las mercancías circulantes se convierten en recursos para la producción de significado. Las distinciones entre autores y lectores, productores y espectadores, creadores e interpretaciones se armonizan formando un continuo de lectura y escritura que se extenderá desde los diseñadores de máquinas y redes hasta el último receptor, contribuyendo cada uno a sostener las actividades de los demás.

La participación de los públicos en todas estas manifestaciones y el entrecruce entre las series, los videojuegos y la participación del público, también es una muestra del nivel de control que las redes y los sistemas informáticos tienen sobre los ciudadanos.

Alabar el grado de participación ciudadana alcanzada por los participantes en los blogs proponiendo recorridos diferentes para las series, los personajes o las situaciones que se aproximan, puede ser visto como una ampliación de las conductas participativas de los ciudadanos pero también puede ser interpretado como una manifestación de los mecanismos de control social que disponen las empresas productoras del mercado audiovisual.

Deberíamos poder advertir que el “capitalismo cooperativo” se las ingenia para obtener beneficio también de la participación de aquellos que se sienten convocados por los personajes, las situaciones o las historias de las series⁵.

Retomando a Lévy, él contrasta su ideal de «inteligencia colectiva» con la imagen distópica de la «mente colmena» donde se suprimen las voces individuales. Lejos de exigir conformidad, la nueva cultura del conocimiento se aviva con las múltiples modalidades del saber. Este intercambio colectivo de conocimientos no puede contener del todo las fuentes previas de poder («jerarquías burocráticas basadas en formas estáticas de escritura, monarquías mediáticas que navegan por la televisión y los sistemas mediáticos y redes económicas internacionales, basadas en el teléfono y las tecnologías en tiempo real») que dependían del mantenimiento de un control férreo del flujo de información.

⁵El concepto es empleado por la joven economista inglesa Noreena Hertz y alcanzó un grado considerable de difusión al sostener que más allá de nuestra voluntad el capitalismo se verá obligado a basarse en el futuro en valores más sociales y justos.

La cultura del control en la sociedad antropológica.

Un autor de origen francés, Éric Sadin tiene una perspectiva más crítica y radical que la de Pierre Lévy y Henry Jenkins. Ve en lo que llama *tecnoliberalismo* un conjunto de industrias que se presentan como un aporte al desarrollo de la humanidad pero en verdad sólo resulta una infinita industria que se infiltra en nuestras vidas con el objetivo último el beneficio de las grandes corporaciones multimediales⁶.

Internet, los *smartphones*, las aplicaciones multiplicadas al infinito según el perfil de cada usuario, *Google*, entre otras, apuntan sólo al beneficio de unos pocos aunque se anuncian como un destino insuperable y beneficioso para la humanidad.

En buena medida desde los Wikileaks, hasta Julian Assange, Edward Snowden y Chelsea Manning, entre otros, pusieron de manifiesto que hay una voluntad de control que se corresponde con la voluntad de poder. Las ilusiones de participación de los usuarios no son más que ilusiones. Potentes y poderosas en cuanto a generar ilusión de interconexión integral entre los seres humanos pero limitadas cuando toca medir la “revolución digital”. Se trata, más bien, del nacimiento de una “humanidad paralela” cuya piedra fundadora es el flujo de conexiones inteligentes, exploradoras de las intimidades humanas, y cuya pretensión central consiste en administrar los destinos humanos del siglo XXI.

El futuro apunta a una administración digital del mundo donde los seres humanos contarán con una interconexión integral. Se trata de un retrato alucinante y temible de la “revolución digital” que está destinada a controlar palmo a palmo la existencia humana y la sociedad en una especie de negación colectiva que se presenta como una fuente de salvación actualizada.

Lo que resulta más interesante del análisis de Sadin es que no ve la tecnología como una herramienta que busca convertir a los seres humanos en homogéneos y uniformes “los procesos deductivos contemporáneos no buscan ‘borrar las diferencias’ ni ‘uniformizar los regímenes’, sino que, por el contrario, están adiestrados para exaltar al máximo cada circunstancia singular. No se proponen inscribir y reducir los seres y las cosas a esquemas homogeneizantes, sino ajustar el conjunto de fuerzas susceptibles de encontrarse entre sí dentro de todo fragmento espacio-temporal considerado oportuno” (Sadin, 2017: 139).

El planteo de Sadin apunta a reconocer el universo tecnológico y mediático como una puesta a disposición de una *asistencia hiperindividualizada*. En este sentido el Smartphone

⁶Se publicó en junio de 2017 una entrevista a E. Sadin disponible en <https://www.pagina12.com.ar/45754-el-tecnoliberalismo-se-lanza-a-la-conquista-integral-de-la-v>

extiende las funcionalidades imponiendo una vida que puede ser continuamente piloteada por agentes virtuales. Son ellos los que nos pueden ofrecer informaciones en simultáneo acerca de la realidad política y mediática alterando las construcciones de lo real y ofreciendo una realidad aumentada que se manifiesta en la renovación técnica ininterrumpida de nuestras experiencias contemporáneas.

La sociedad estará articulada por robots pero serán incorporados a nuestro universo antropológico con cierta incomodidad pero al mismo tiempo de manera inevitable. No habrá ideología que impugne el empleo de los teléfonos para actualizar nuestros estados y nuestro acceso a las informaciones más elementales y sofisticadas.

Así los fans y los blogueros no darían cuenta de una visión más equilibrada de los intereses de un grupo social determinado sino más bien sería mecanismos de un engranaje infernal del que no nos podemos independizar.

BIBLIOGRAFÍA

- Carrasco Campos, Ángel (2010). "Teleseries: géneros y formatos", en Miguel Hernández Communication Journal, 1, páginas 174 a 200 -. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el 13 de julio de 2017 de: http://mhcj.es/2010/07/20/angel_carrasco/
- Carrión, Jorge (2014). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Buenos Aires: Interzona.
- Genette, Gerard (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Jenkins, Henry (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jost, Francois (2015). *Los nuevos malos. Cuando las series estadounidenses desplazan las líneas del Bien y del Mal*. Buenos Aires: Librería
- Murolo, Norberto Leonardo (Septiembre de 2015). Del mito del Narciso a la selfie: una arqueología de los cuerpos codificados. *Palabra Clave* 18(3), Universidad de la Sabana 676-700. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.3
- Sadin, Éric (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Stam, Robert; Burgoyne, Robert y Flitterman-Lewis, Sandy (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Buenos Aires: Paidós.

Artículo recibido el 23-06-2017 | Evaluado y aprobado por el Comité Editorial el 26-06-2017 | Publicado 28-06-2017